

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan awal yang dibuat untuk dijadikan pedoman dalam melaksanakan suatu penelitian. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak, maka jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Sukmadinata (2008, hlm. 190) mengungkapkan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Hal ini juga bersesuaian dengan pendapat Sugiyono (2009, hlm 297), bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Adapun model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang dimodifikasi oleh peneliti. Model ADDIE yaitu singkatan dari analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluate (evaluasi) (Sari, dkk, 2017, hlm. 40). Adapun yang dimodifikasi adalah tahap evaluasi yang tidak digunakan dikarenakan evaluasi yang digunakan dalam model ADDIE digunakan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Cahyadi, 2019, hlm 40), sementara tujuan dari peneliti adalah untuk kebutuhan revisi saja. Sementara model ADDIE digunakan karena model ADDIE bertujuan untuk membuat bahan ajar (Sari, dkk, 2017, hlm. 40).

Berikut merupakan penjelasan dari tahapan pengembangan bahan ajar model ADDIE yang dimodifikasi dan akan dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. Analysis (Analisis)

Tahap awal dari penelitian adalah tahap analisis, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran, beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis Kebutuhan yang meliputi analisis permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran, analisis karakteristik mahasiswa, perangkat keras (*hardware*), beserta perangkat lunak (*software*) .
- b. Analisis Tujuan Pembelajaran, meliputi analisis terhadap Capaian Pembelajaran Program Studi (CPPS) yang dirujuk dan Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPM) yang harus dimiliki atau dicapai mahasiswa.
- c. Analisis Materi Pembelajaran, meliputi analisis studi pustaka untuk menyusun bagian-bagian utama materi yang akan diajarkan.
- d. Analisis Lingkungan, meliputi analisis lingkungan tentang perkembangan teknologi dan keharusan pengembangan media pembelajaran.

2. Design (Desain)

Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan dan persiapan pengembangan media pembelajaran diantaranya meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Perencanaan *storyboard*. *Storyboard* merupakan sketsa yang di susun didalamnya terdiri dari langkah atau pun konsep dari suatu program.
- b. Pembuatan soal dan kunci jawaban, beserta materi. Seluruh soal, kunci jawaban, beserta materi akan ditampilkan secara *pop-up* dalam permainan saat permainan sedang berlangsung.
- c. Pembuatan *User Interface* (UI) dan desain asset game, dan Pengumpulan Musik. Atau pembuatan tampilan aplikasi yang akan dilihat oleh pengguna. Pembuatan UI akan menggunakan *figma.com* dan pembuatan desain akan menggunakan Adobe Illustrator.

3. Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan terdiri dari tiga tahap, yaitu:

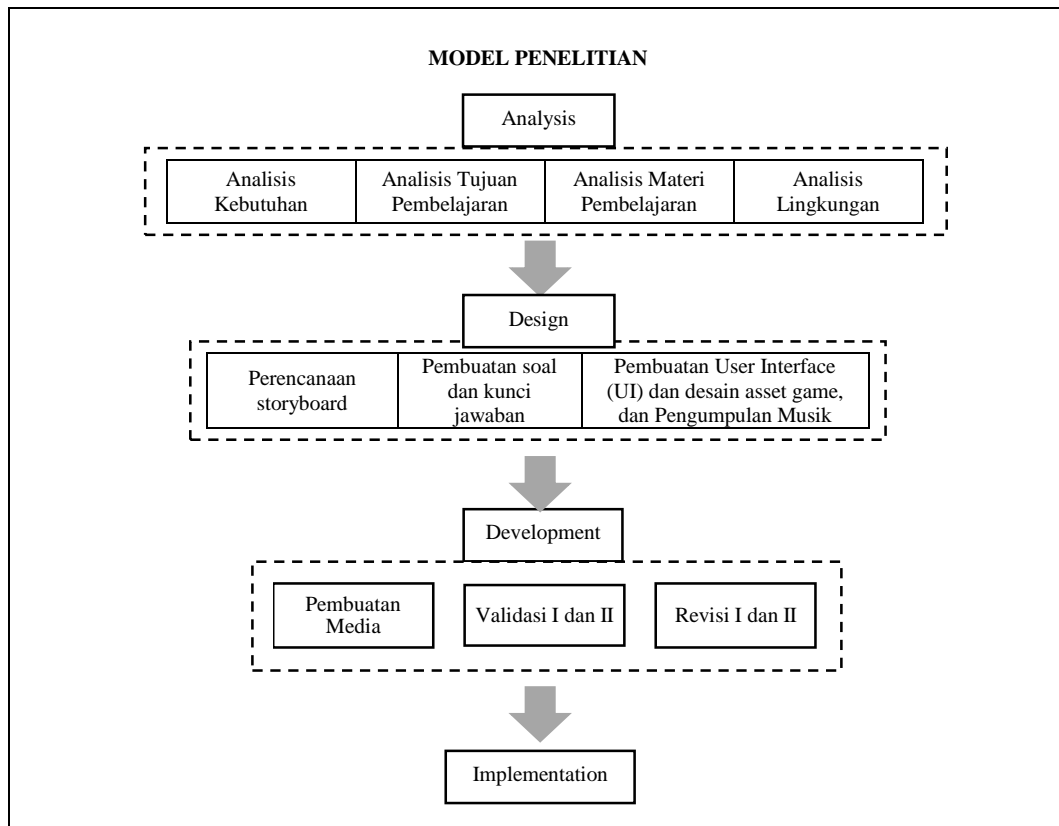
- a. Pembuatan media. Pembuatan media dilakukan menggunakan Unity. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahapan desain, dirangkai menjadi satu kesatuan multimedia sesuai dengan desain yang telah dirancang.
 - b. Validasi. Pada tahap ini media divalidasi oleh tiga ahli media (dosen/mahasiswa TI/mahasiswa lulusan TI) dan tiga ahli materi (dosen) menggunakan instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Hasil dari validasi berupa hasil jawaban dari instrumen yang telah disusun, komentar beserta masukan yang akan digunakan sebagai dasar melakukan revisi di tahap selanjutnya. Validasi dibagi menjadi dua tahap, validasi pertama dilakukan oleh ahli media dan validasi kedua dilakukan oleh ahli materi.
 - c. Revisi. Pada tahap ini media direvisi berdasarkan komentar beserta masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya media siap digunakan pada tahap implementasi kepada mahasiswa.
- ### 4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini telah dihasilkan media pembelajaran berbasis multimedia *instructional games* yang telah di revisi.

Kemudian dilakukan implementasi kepada mahasiswa yang berupa uji coba lapangan. Media diujicobakan kepada 9 mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia. Pada tahap ini peneliti akan membagikan angket dengan tujuan untuk mengetahui penilaian pengguna tentang media yang telah dikembangkan.

Pada tahap ini juga dilakukan analisis data yang telah diperoleh dari pengguna untuk mengetahui penilaian mengenai media yang telah dikembangkan.

Berikut adalah penggambaran model penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti:



Gambar 3.1 Model Penelitian
Sumber : Karya Peneliti, Mei 2020

B. Operasionalisasi Variabel

1. Variabel Penelitian

Menurut F.N. (dalam Arikunto, 2013, hlm. 159) menyebutkan “variabel sebagai sebuah konsep”. Sementara menurut Hadi (dalam Arikunto, hlm. 159) mendefinisikan “variabel sebagai gejala bervariasi”. Dan menurut Arikunto (2013, hlm. 161) “variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.

Adapun operasionalisasi variabel dari penelitian pengembangan multimedia *instructional games* ini adalah sebagai berikut:

- Aspek *Functionality*;
- Aspek *Reliability*;
- Aspek *Usability*;

Yustika Puspitasari, 2021

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INSTRUCTIONAL GAMES “TAX ON SOMEONE’S SALARY” SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN PAJAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. Aspek *Portability*.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi mengenai variabel di atas menurut *International Organization for Standardization* (ISO) 9126 yang dikutip oleh Junyati (2019) adalah sebagai berikut:

- a. *Functionality* (Fungsionalitas), merupakan kemampuan perangkat lunak untuk menyediakan fungsi sesuai kebutuhan pengguna dan memuaskan pengguna.
- b. *Reliability* (Keandalan), merupakan kemampuan perangkat lunak untuk mempertahankan tingkat kinerja tertentu dari perangkat lunak tersebut.
- c. *Usability* (Kebergunaan), kemampuan perangkat lunak untuk dipahami, dipelajari, digunakan, dan menarik bagi pengguna.
- d. *Portability* (Portabilitas), kemampuan perangkat lunak untuk ditransfer dari satu lingkungan ke lingkungan lain atau kemampuan perangkat lunak beradaptasi saat digunakan di area tertentu.

C. Partisipan Penelitian dan Tempat Penelitian

1. Partisipan

Partisipan merupakan orang atau masyarakat yang terlibat dalam suatu kegiatan. Sumarto (2003, hlm. 17) menyatakan bahwa partisipan yaitu

“Pengambilan bagian atau keterlibatan orang atau masyarakat dengan cara memberikan dukungan (tenaga, pikiran maupun materi) dan tanggung jawabnya terhadap setiap keputusan yang telah diambil demi tercapainya tujuan yang telah ditentukan bersama”.

Partisipan pada penelitian ini dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*) dan prosedur *sampling* yang terpenting dalam penelitian ini adalah informan kunci. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Sementara pada penelitian ini juga dilakukan penelitian kualitatif, Moeloeng (2006) menyatakan bahwa pada penelitian kualitatif tidak acak, melainkan dilakukan secara sengaja (*purposive sampling*) dengan tujuan untuk merinci kekhususan yang ada dalam sekelompok populasi dan juga menggali informasi yang menjadi dasar dari rancangan teori yang muncul sehingga dapat meningkatkan kegunaan informasi. Sampel

yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan peneliti disebut partisipan. Partisipan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria berikut:

- a. Karena pengambilan sampel ini adalah pengguna android dalam mengoperasikan aplikasi game edukasi, sehingga dipilih dosen ahli materi, ahli media, dan mahasiswa yang menggunakan android dan terbiasa dalam mengoperasikan game android;
- b. Bersedia menjadi partisipan penelitian;

Kemudian penelitian kualitatif tidak ada kriteria baku mengenai besarnya jumlah partisipan, Jumlah partisipan dapat kecil atau besar, tergantung pada apa yang ingin diketahui oleh peneliti, serta tersedianya sumber daya dan waktu. Karena tersedianya sumber daya khususnya mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2016 pada saat ini terbatas, dikarenakan lebih dari sebagian sudah menjadi alumni, selain itu waktu penelitian juga terbatas, maka dalam penelitian ini peneliti memutuskan untuk melibatkan partisipan dengan jumlah berikut :

- a. Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia

Kegiatan penelitian ini memerlukan dosen dengan pengetahuan tentang materi pajak yang disesuaikan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPM) yang ada, maka dalam penelitian ini berfokus pada dosen universitas pendidikan Indonesia khususnya pada jurusan pendidikan akuntansi . Karena penelitian ini diperlukan adanya tim validator untuk multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak. Dosen pendidikan akuntansi universitas pendidikan Indonesia berperan sebagai tim validator ahli materi yang memberikan penilaian terhadap multimedia yang telah dikembangkan. Jumlah dosen yang akan menjadi tim validator ahli materi adalah 3 orang.

- b. Ahli Teknologi atau Ahli Media

Kegiatan penelitian ini juga memerlukan seorang ahli teknologi dengan pengetahuan tentang media pembelajaran yang baik digunakan sebagai pendukung pembelajaran, Karena penelitian ini diperlukan adanya tim validator untuk multimedia *instructional games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai media pendukung pembelajaran Pajak. Ahli teknologi atau ahli media berperan sebagai tim validator ahli media yang

memberikan penilaian terhadap multimedia yang telah dikembangkan. Jumlah ahli teknologi atau ahli media yang akan menjadi tim validator ahli media adalah 3 orang.

c. Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Universitas Pendidikan Indonesia

Subjek penelitian ini berpusat pada mahasiswa jurusan pendidikan akuntansi. Penelitian ini berfokus pada mahasiswa angkatan 2016. Karena angkatan 2016 sudah seluruhnya mengontrak mata perkuliahan pajak. Jumlah mahasiswa yang akan diikutsertakan dalam penelitian adalah 9 orang. Selain itu, mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2016 universitas pendidikan Indonesia ini berperan sebagai pengguna.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian multimedia *instructional games "Tax on Someone's Salary"* sebagai media pendukung pembelajaran Pajak dilakukan di Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pendidikan Indonesia yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudhi no. 299 telp. (022) 2013163 Bandung 40154.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner ini digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan mahasiswa.

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif yaitu sebagai berikut:

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan mahasiswa.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa penilaian kelayakan media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, dan data respon pendapat dari mahasiswa mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai bahan penelitian atau validasi dalam memecahkan suatu masalah. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket/kuesioner. Angket/kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2013, hlm. 194). Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang telah dikembangkan

Penilaian pada angket menggunakan skala Likert (skala 5). Alternatif jawaban yang digunakan dalam angket yaitu : SB (Sangat Baik) = 5, B (Baik) = 4, C (Cukup Baik) = 3, K (Kurang Baik) = 2, dan SKB (Sangat Kurang Baik) = 1. Adapun kisi-kisi angket sebagai berikut:

a. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 3.1 KISI KISI INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

| No. | Aspek | Indikator | No. Butir |
|-----|----------------|---|-------------|
| 1 | Soal | a. Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran | 1 |
| | | b. Kejelasan petunjuk pengerjaan | 2 |
| | | c. Kejelasan perumusan soal | 3 |
| | | d. Variasi soal | 4 |
| | | e. Tingkat kesulitan soal | 5 |
| | | f. Kebenaran konsep soal | 6 |
| | | g. Kebenaran kunci jawaban | 7 |
| | | h. Kejelasan pembahasan jawaban dirumuskan dengan jelas | 8 |
| 2 | Kebahasaan | i. Komunikatif dalam penggunaan bahasa | 9 |
| | | j. Ketepatan penggunaan istilah | 10 |
| 3 | Keterlaksanaan | k. Pemberian motivasi belajar | 11,12,13,14 |
| | | l. Iteraktivitas | 15 |

Sumber: Wahono (2006), data diolah

b. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 3.2 KISI KISI INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

| No. | Aspek | Indikator | No. Butir |
|-----|--------------------------|--|-----------|
| 1 | Rekayasa Perangkat Lunak | a. Efektif dan efisien dalam penggunaan media pembelajaran | 1,2 |
| | | b. Reliabilitas media | 3,4 |
| | | c. Usabilitas media | 5 |
| | | d. Kompatibilitas media | 6,7 |
| | | e. Pemaketan media yang terpadu | 8,9 |
| | | f. Kelengkapan dokumentasi | 10,11,12 |
| 2 | Komunikasi Visual | g. Komunikatif | 13 |
| | | h. Kreatif | 14 |
| | | i. Audio | 15,16,18 |
| | | j. Visual | 18,19,20 |
| | | k. Animasi | 21,22 |
| | | l. Ikon Navigasi | 23,24 |

Sumber: Wahono (2006), data diolah

c. Kisi-kisi Instrumen untuk Mahasiswa

Tabel 3.3
KISI KISI INSTRUMEN UNTUK MAHASISWA

| No. | Aspek | Indikator | No. Butir |
|-----|--------------------------|---------------------------------|-----------|
| 1 | Rekayasa Perangkat Lunak | a. Pemaketan media yang terpadu | 1,2 |
| | | b. Kelengkapan dokumentasi | 3 |
| | | c. Reliabilitas media | 4,5 |
| 2 | Desain Pembelajaran | d. Penggunaan bahasa | 6 |
| | | e. Pemberian motivasi belajar | 7 |
| | | f. Kejelasan alur logika | 8 |
| | | g. Ketepatan media | 9,10 |
| | | h. Umpan balik terhadap hasil | 11 |
| 3 | Komunikasi Visual | i. Audio | 12,13 |
| | | j. Visual | 14,15 |
| | | k. Ikon Navigasi | 16,17 |
| | | l. Animasi | 18,19 |
| | | m. Kreatif | 20 |

Sumber: Wahono (2006), data diolah

E. Analisis Data

Multimedia *instructional games* sebagai media untuk pengaplikasian konsep perhitungan pajak dalam penghasilan seseorang pada pembelajaran pajak merupakan bentuk baru dalam multimedia pembelajaran, sehingga pada proses pembuatannya harus tervalidasi agar hasil yang didapat sesuai dengan tujuan pembuatan game itu sendiri. Data dan informasi yang telah diperoleh dari data angket ahli media, ahli materi, dan mahasiswa perlu dilakukan analisis data. Prosedur dan tahap yang dilaksanakan pada tahap analisis data ini mencakup langkah-langkah berikut:

1. Data Kualitatif

Data kuantitatif berupa saran/masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan mahasiswa pendidikan akuntansi yang kemudian dianalisis secara deskriptif.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian kualitas dari multimedia yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan mahasiswa. Data kualitas media tersebut berupa data kuantitatif. Untuk mendapatkan kualitatif tersebut maka dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Ketentuan Pemberian Nilai

| Kategori | Nilai |
|-------------------------|-------|
| SB (Sangat Baik) | 5 |
| B (Baik) | 4 |
| C (Cukup Baik) | 3 |
| K (Kurang Baik) | 2 |
| SK (Sangat Kurang Baik) | 1 |

Sumber: Widoyoko (2009, hlm. 116)

Kemudian data yang telah terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus rata-rata hitung menurut Sudjana (2005, hlm. 66-67):

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata hitung

$\sum x_i$ = jumlah semua nilai

n = jumlah subjek

Yustika Puspitasari, 2021

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INSTRUCTIONAL GAMES "TAX ON SOMEONE'S SALARY" SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN PAJAK

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi kembali menjadi kategori kelayakan media sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas media berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan sebagai berikut:

Table 3.5 Pedoman Konversi Skor

| Nilai | Rumus | Rentang | Klasifikasi |
|-------|---|-------------|--------------------|
| 5 | $\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$ | 4,21 – 5,00 | Sangat Layak |
| 4 | $\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} < \bar{X}_i + 1,8 S_{Bi}$ | 3,41 – 4,20 | Layak |
| 3 | $\bar{X}_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} < \bar{X}_i + 0,6 S_{Bi}$ | 2,61 – 3,40 | Kurang Layak |
| 2 | $\bar{X}_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} < \bar{X}_i - 0,6 S_{Bi}$ | 1,81 – 2,60 | Tidak Layak |
| 1 | $\bar{X} < \bar{X}_i - 1,8 S_{Bi}$ | 0 – 1,80 | Sangat Tidak Layak |

Sumber : Sukardjo (2005, hlm. 53)

Keterangan :

| | |
|---------------------|--|
| \bar{X}_i | = (Rerata Ideal) |
| | = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal) |
| S_{Bi} | = (Simpangan Baku Ideal) |
| | = $\frac{1}{6}$ (Skor Maksimum ideal – skor minimum ideal) |
| X | = Skor Aktual |
| Skor maksimal ideal | = 5 |
| Skor minimal ideal | = 1 |

Berdasarkan rumus yang terdapat pada tabel 3.4, dapat diperoleh pedoman konversi nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kalitatif untuk menyimpulkan kelayakan media yang dikembangkan jika X_i dan nilai S_{Bi} disubstitusikan pada rumus yang ada di tabel 3.5 maka akan diperoleh pedoman konversi sebagai berikut:

Tabel 3.6 Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif

| No | Rumus | Kategori |
|----|--------------------|-------------|
| 1 | $X > 4,2$ | 4,21 – 5,00 |
| 2 | $3,4 < X \leq 4,2$ | 3,41 – 4,20 |
| 3 | $2,6 < X \leq 3,4$ | 2,61 – 3,40 |
| 4 | $1,8 < X \leq 2,6$ | 1,81 – 2,60 |
| 5 | $X \leq 1,8$ | 0 – 1,80 |

Sumber : Sukardjo (2005, hlm. 53)

Keterangan:

| | |
|-------------|------------------|
| X | = Skor Aktual |
| \bar{X}_i | = (Rerata ideal) |

Yustika Puspitasari, 2021

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INSTRUCTIONAL GAMES “TAX ON SOMEONE’S SALARY” SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN PAJAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$\begin{aligned}
&= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal}) \\
&= \frac{1}{2} (5+1) \\
&= 3 \\
\text{SBI} &= (\text{Simpangan Baku Ideal}) \\
&= \frac{1}{6} (\text{Skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal}) \\
&= \frac{1}{6} (5-1) \\
&= 0,67
\end{aligned}$$

A. Pengembangan Multimedia *Instructional Games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai Media Pendukung Pembelajaran Pajak

1. Karakteristik Materi Pembelajaran Pajak untuk Pengembangan Multimedia

Materi Pajak yang diambil merupakan materi tentang Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21. Materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 terdapat pada mata kuliah hukum pajak dan perpajakan pada pembelajaran program studi pendidikan akuntansi sesuai dengan CPPS dan CPM yang harus dicapai oleh mahasiswa saat pembelajaran.

Penelitian ini mengambil materi pajak penghasilan (PPh) Pasal 21 yang didalamnya mencakup: konsep dasar PPh Pasal 21, subjek PPh Pasal 21, Objek PPh Pasal 21, Mekanisme Pemotongan dan Pemungutan PPh Pasal 21, PPh Pasal 21 Final, dan PPh Pasal 21 atas penghasilan dari usaha yang diterima atau diperoleh wajib pajak yang memiliki peredaran bruto tertentu.

Pajak penghasilan (PPh) Pasal 21 merupakan pajak atas penghasilan berupa gaji, upah, honorarium, tunjangan, dan pembayaran lain yang diterima atau diperoleh Wajib Pajak orang pribadi dalam negeri sehubungan dengan pekerjaan atau jabatan, jasa, dan kegiatan. (Widyaningsih, 2017, hlm. 48). Pemotong dari pajak penghasilan (PPh) pasal 21, antara lain:

- 1) Pemberi kerja yang terdiri dari orang pribadi dan badan, baik merupakan pusat maupun cabang, perwakilan atau unit yang memberi imbalan sehubungan dengan pekerjaan atau jasa yang dilakukan oleh pegawai atau bukan pegawai;
- 2) Bendahara atau pemegang kas pemerintah sehubungan dengan pekerjaan atau jabatan, jasa, dan kegiatan;
- 3) Dana pensiun, badan penyelenggara jaminan sosial tenaga kerja, dan badan-badan lain yang membayar uang pensiun dan tunjangan lainnya;

Yustika Puspitasari, 2021

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INSTRUCTIONAL GAMES “TAX ON SOMEONE’S SALARY” SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN PAJAK

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

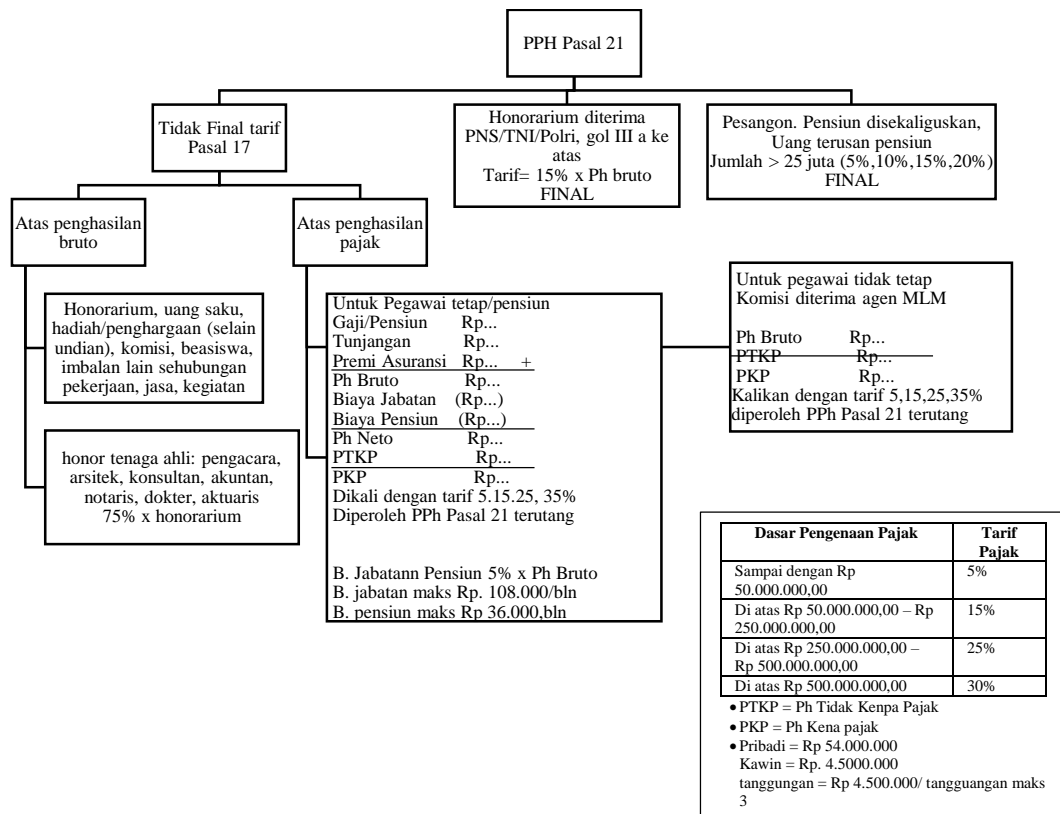
- 4) Orang pribadi yang melakukan kegiatan usaha atau pekerjaan bebas serta badan yang membayar honorarium atau pembayaran lain sebagai imbalan sehubungan dengan jasa/kegiatan dengan status subjek pajak dalam/luar negeri dan honorarium atau imbalan lain kepada peserta pendidikan, pelatihan, dan magang;
- 5) Penyelenggara kegiatan.

Penerima Penghasilan yang dipotong PPh Pasal 21 diantaranya sebagai berikut: Pegawai; Penerima uang pesangon, pension, tunjangan hari tua, termasuk ahli warisnya; Bukan pegawai yang memperoleh penghasilan sehubungan dengan pekerjaan, jasa, atau kegiatan; Peserta kegiatan yang memperoleh penghasilan sehubungan dengan keikutsertaannya dalam suatu kegiatan.

Penghasilan yang dipotong PPh Pasal 21 adalah: Penghasilan teratur; Penghasilan tidak teratur; Upah harian, upah mingguan, upah satuan, dan upah borongan; Uang tebusan pension, uang pesangon, uang jaminan hari tua, dan pembayaran lainnya yang sejenis; Honorarium, uang saku, hadiah, komisi, bea siswa, dan pembayaran lainnya sebagai imbalan; Yang sehubungan dengan gaji dan uang pensiun; Penerimaan natuna yang diberikan oleh Wajib Pajak/bukan Wajib Pajak.

Penghasilan yang tidak termasuk penghasilan yang dipotong PPh Pasal 21 adalah: Pembayaran asuransi; Penerimaan dalam bentuk natuna yang diberikan oleh pemerintah; Iuran pensiun dan iuran jaminan hari tua yang lembaganya sudah di sahkan oleh Negara yang dibayar oleh pemberi kerja; Pajak yang ditanggung oleh pemberi kerja; Zakat.

Secara garis besar, perhitungan Pajak Penghasilan (PPh) Pasa 21 dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 PPH Pasal 21

Sumber: Hukum Pajak dan Perpajakan : dengan Pendekatan Mind Map, Mei 2020

Melihat materi dari Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 yang cukup banyak dan sulit dikuasai karena perbedaan perhitungan disetiap jenis dari PPh Pasal 21, peneliti melihat peluang untuk memudahkan mahasiswa mempelajari materi ini, yakni dengan membuat Multimedia *Instructional Games* “*Tax on Someone’s Salary*” sebagai Media Pendukung Pembelajaran Pajak.

2. Penerapan Materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 dalam Multimedia *Instructional Games*

Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam mata perkuliahan pajak. Mempelajari Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 tidak terlepas dari mempelajari subjek, objek, tarif dan dasar pengenaan pajak serta cara perhitungan dari pajak tersebut. Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 merupakan materi yang

Yustika Puspitasari, 2021

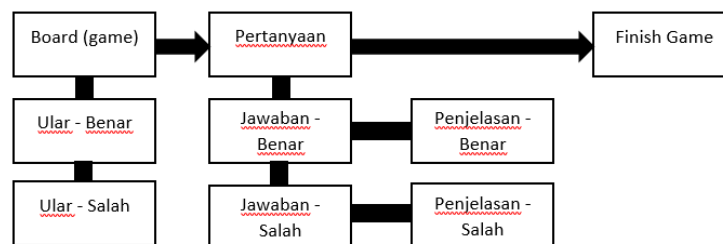
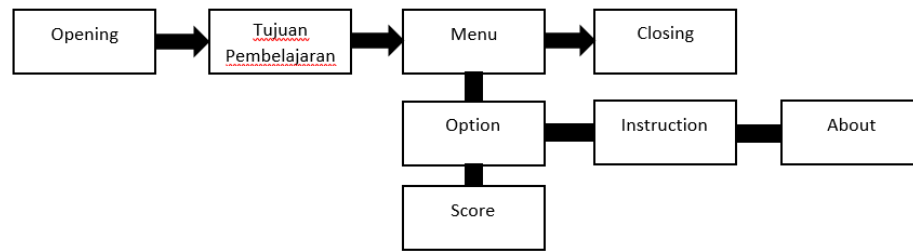
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INSTRUCTIONAL GAMES “TAX ON SOMEONE’S SALARY” SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN PAJAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

cukup sulit dikuasai terutama pada bagian perhitungan yang cukup berbeda tiap objeknya sehingga untuk memudahkan mahasiswa dalam mempelajarinya dibutuhkan media pembelajaran yang cocok. Media pembelajaran yang dirasa cocok untuk memudahkan pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis games atau multimedia *instructional games*. Munir (2017, hlm. 87) mengungkapkan “melalui pembelajaran lewat permainan, penelitian empiris telah menunjukkan bahwa permainan memiliki dampak positif dalam pemahaman konseptual, penyelesaian masalah, kemampuan, berpikir kritis, kemandirian, dan kemampuan berpikir cepat lainnya”. Sementara menurut Jonassen (dalam Rudiyanto, 2016, hlm. 22) mengemukakan bahwa aplikasi komputer dapat digunakan untuk membuat siswa terlibat dalam berpikir kritis content yang dipelajari melalui aplikasi tersebut.

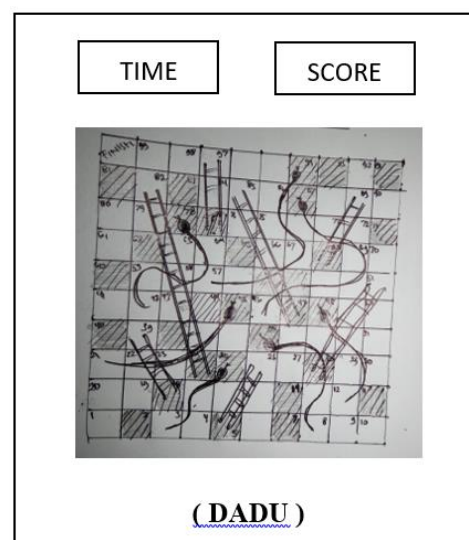
Melihat hasil penelitian yang bagus tentang penggunaan multimedia *instructional games*, maka peluang untuk menerapkan materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 dalam game sangat terbuka. Penerapan materi pajak penghasilan (pph) pasal 21 pada multimedia *instructional games* yang dikembangkan yaitu subjek, objek, tarif dan dasar pengenaan pajak serta cara perhitungan dari pajak tersebut berupa kuis yang dimasukkan kedalam multimedia *instructional games*.

Game yang dipilih merupakan *game* yang sudah ada lalu dikembangkan dan dimodifikasi oleh peneliti. *Game* yang dipilih merupakan games ular tangga yang bisa dioperasikan di *smarthphone* android. Yang dimodifikasi dan dikembangkan terdapat pada *game* ular tangga yang di beberapa kotak terdapat kuis tentang Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21, beserta kunci jawaban dan cara pengerjaan soal. Berikut merupakan *flowchart* awal dari multimedia *instructional games* yang dikembangkan:



Gambar 3.3 Flowchart Awal
Sumber: Karya Peneliti, Oktober 2020

Pertanyaan pada kuis dari materi pembelajaran pajak penghasilan (PPh) Pasal 21 terdapat pada board game tersebut di beberapa kotak yang akan muncul secara *pop-up*. Contoh kotak yang berisi pertanyaan berada pada kotak yang diarsir, tetapi hanya tanda awal saja, pada game yang sesungguhnya tidak ada tanda apapun. Berikut merupakan gambaran dari board game:



Gambar 3.4 Board Game
Sumber: Karya Peneliti, Oktober 2020

Multimedia *Instructional Games* “*Tax on Someone’s Salary*” ini akan digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pajak pada materi pajak penghasilan (PPh) Pasal 21. Multimedia *instructional game* pembelajaran ini bisa digunakan oleh masing-masing pengguna di rumah saat belajar sendiri baik saat pembelajaran di kelas untuk mengetahui pemahaman pengguna mengenai materi pajak penghasilan (PPh) Pasal 21. Saat pembelajaran di kelas, multimedia *instructional game* digunakan untuk mengetahui pemahaman pengguna/mahasiswa mengenai materi pajak penghasilan (PPh) Pasal 21. Multimedia *instructional game* digunakan saat tahap kegiatan inti saat pemberi materi atau pendidik memberikan pengetahuan awal mengenai materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21. Berikut merupakan gambaran penempatan penggunaan multimedia *instructional game* dalam sintaks:

Tabel 3.7 Sintaks/Prosedur Pembelajaran Berbasis Multimedia *Instructional Game*

| Langkah Pembelajaran | Sintak (prosedur) Model Pembelajaran | Deskripsi | Keterangan |
|----------------------|---|---|---|
| Kegiatan Pendahuluan | FASE 1 Pendidik | Pendidik memilih game topik Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 | Game ini dibuat dan dikembangkan oleh pendidik bernama multimedia <i>instructional games</i> |
| | FASE 2 Pendidik memberikan apersepsi dan konsep awal | Pendidik memberikan pengetahuan awal mengenai Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 | Materi tentang Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 21 dipelajari dari Sumber Belajar |
| Kegiatan Inti | FASE 3 Pendidik memberi instruksi kepada peserta didik | Peserta didik diminta men- <i>download</i> multimedia <i>instructional games</i> yaitu aplikasi berbasis android yang disiapkan oleh pendidik di google drive dengan link yang akan dibagikan oleh pendidik | Multimedia <i>instructional games</i> berupa game yang sudah ada yang dibuat ulang, dikembangkan, dan dimodifikasi oleh |

| Langkah Pembelajaran | Sintak (prosedur) Model Pembelajaran | Deskripsi | Keterangan |
|----------------------|--|---|---|
| | | | pendidik. Merupakan game ular tangga yang di dalam board nya terdapat kuis kejutan. |
| | FASE 4 Peserta didik bermain game | Peserta didik memainkan game secara individual dan berkompetensi mendapat skor. Nilai skor tertinggi yang akan menjadi pemenangnya. | Skor diatur berdasarkan keperluan yang telah dirancang oleh sistem yang telah dibuat. |
| | FASE 5 Peserta didik merangkum pengetahuan | Peserta didik mengumpulkan informasi dari multimedia <i>instructional games</i> dengan cara merangkum atau mengingat | Peserta didik dibimbing memahami materi dari penjelasan jawaban di setiap kuis kejutan |
| Kegiatan Penutup | FASE 6 Pendidik mengadakan evaluasi | Peserta didik diminta mengisi soal yang telah disiapkan pendidik | Peserta didik diminta mengisi soal yang telah disiapkan oleh pendidik, berupa test formatif |
| | Fase 7 Peserta didik menyimpulkan materi dan melakukan refleksi | Peserta didik mengumpulkan semua informasi dari multimedia <i>instructional games</i> dan merefleksikan ke kehidupan peserta didik | Peserta didik dibimbing memahami materi dan merefleksikan ke kehidupan nyata |
| | Fase 8 Pendidik mengintruksi tindak lanjut pembelajaran | Pendidik memberi soal untuk latihan di rumah dan meminta peserta didik memahami dengan mandiri materi pembelajaran selanjutnya | Peserta didik diberi tugas rumah dan diminta memahami materi yang akan dipelajari selanjutnya |

Sumber: Karya Peneliti, Oktober 2020